GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA AUXILIAR NA EDUCAÇÃO

Autor(res)

Davi Guimaraes Soares
Nestor Veloso Velez
Alex Da Silva Oliveira
Silvana Galvão Dos Santos
Robson Rodrigues De Oliveira
Victória Bom Guimarães
Alessandro Gonçalves Da Silva
Roger Brenno Dias Silveira
André Da Conceição Chagas

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

Introdução

De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua), em 2019 a taxa de analfabetismo entre pessoas acima dos 15 anos era estimada em 6,6%, totalizando 11 milhões de analfabetos (IBGE, 2019). Uma das causas diretas da desigualdade educacional é a falta de instrução primária. Para Paula e Valente (2016) reduzir a disparidade é adotar como potencial pedagógico tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem. No entendimento de Costa e Vieira (2021), a gamificação na educação pode ser um elemento motivador ao trazer os jogos para a sala de aula, por meio do entretenimento, desperta-se o interesse nas atividades, pois segundo os autores o brincar é inerente ao ser humano. Diante disso, sua curva de aprendizagem se torna mais rápida e progressiva, tornando a gamificação uma alternativa plausível para mitigar as adversidades oriundas do ato do saber e aprender.

Objetivo

Esse resumo tem como objetivo apresentar iniciativas relacionadas à inclusão dos jogos no processo de ensino e aprendizagem.

Material e Métodos

Para atender o objetivo deste resumo, foi realizado um levantamento bibliográfico das produções relacionadas à temática do letramento digital, tendo como base de dados o Google Acadêmico. Foram utilizadas como palavras-chave “gamificação e jogos educacionais” e “jogos digitais e educação”, selecionando-se como resultados as publicações em português, a partir do ano de 2012. Também foi selecionado o projeto de Lei nº 1324/21 da Câmara dos Deputados.

Resultados e Discussão

Notoriamente, é senso comum recorrer aos jogos apenas como entretenimento. Entretanto, observa-se a existência do Projeto de Lei 1324/21 de autoria do deputado Coronel Chrisóstomo, que regulamenta a sua utilização como prática pedagógica (AGÊNCIA CÂMARA NOTÍCIAS, 2021). Conforme Paula e Valente (2016), os jogos podem trazer a motivação necessária para o engajamento do aluno.

Segundo McGonigal (2012), jogos de videogames consomem aproximadamente três bilhões de horas semanais da população mundial, em uma estimativa total de sete bilhões de habitantes, demonstrando o fascínio que tais práticas exercem sobre a humanidade. Considerando-se que a taxa de crescimento do consumo de horas seja o mesmo da taxa de crescimento da população mundial, supõe-se que a população mundial consome atualmente cerca de 3,4 bilhões de horas semanais em jogos de videogames.

Conclusão

O ato de brincar é intrínseco às atividades humanas, deste modo, entende-se que é razoável o uso da gamificação como ferramenta auxiliar pedagógica já que sua implementação é de simples execução, pois utiliza equipamentos comuns do cotidiano, como celulares, computadores, tablets, jogos analógicos dentre outros.

Referências

AGÊNCIA CÂMARA NOTÍCIAS, site. Projeto estabelece uso de jogos eletrônicos nas escolas brasileiras. 2021. Disponível: https://www.camara.leg.br/noticias/774016-projeto-estabelece-uso-de-jogos-eletronicos-nas-escolas-brasileiras/. Acesso: 01 ago. 2022.

COSTA, M. A. S.; VIEIRA, M. S. P. Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento. Brazilian Journal of Development, v. 7, n. 3, p. 27743 - 27762, 2021.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Conheça o Brasil - População: Educação. 2019. Disponível: https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18317-educacao.html. Acesso: 02 ago. 2022.

MCGONIGAL, J. A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012. 378p.

PAULA, B. H.; VALENTE, J. A. Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. Revista Iberoamericana de Educación, v. 70, n. 1, p. 9-28, 2016.